

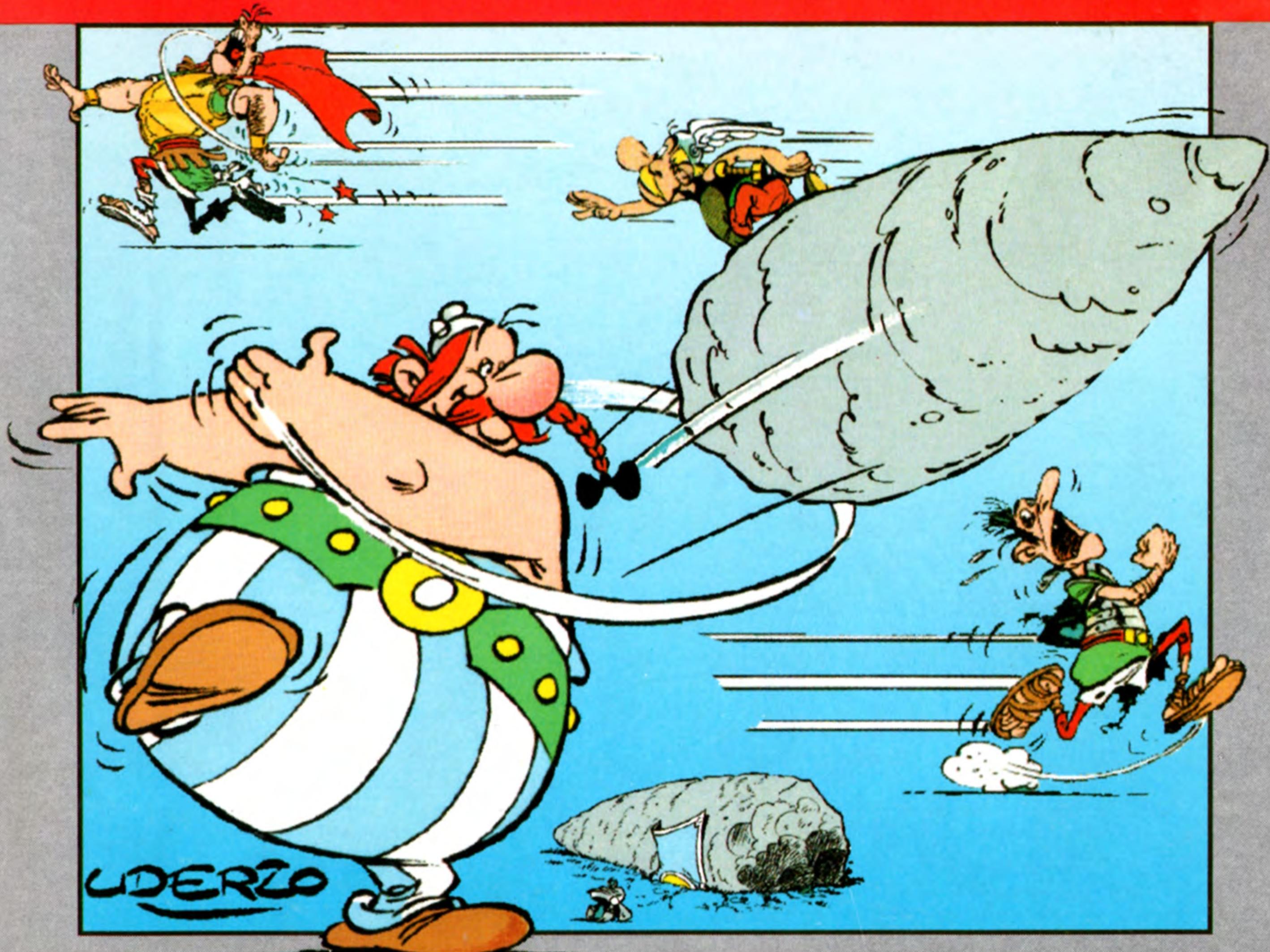
ATARI[®]

2600TM

ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH
ITALIANO
ESPAÑOL

ONE PLAYER ONLY
UN SEUL JOUEUR
EIN SPIELER ALLEIN
UN SOLO GIOCATORE
SOLO UN JUGADOR

OBELIX*



UDERZO

*©1983 Les Editions ALBERT RENE, GOSCINNY & UDERZO

CAESAR'S GALLING DEFEAT

The year: 50 B.C. The place: a Gaulish village near the Roman outposts of Totorum, Aquarium, Laudanum, and Compendium. Here we find the last outpost of resistance against the legions of Julius Caesar. And who are the leaders of these indomitable fighters against the mighty Roman Empire? Who has the gall to oppose Caesar's will? Why, none other than a humble menhir deliveryman named Obelix, and his small but shrewd friend, Asterix.

L'EXASPERANTE DEFAITE DE CESAR

Nous sommes en 50 avant Jésus-Christ dans un petit village gaulois, aux environs des camps romains de Babaorum, Aquarium, Laudanum et Petitbonum. Ce village abrite le dernier bastion de résistance contre les garnisons de soldats romains de Jules César. Et qui croyez-vous donc mène ces irréductibles guerriers contre le puissant Empire Romain? Quels sont les effrontés qui osent s'opposer à la volonté du grand César? Tout simplement un humble livreur de menhirs dont le nom est Obélix et son ami Astérix, de petite taille mais d'une vive intelligence.

CÄSARS ÄRGERLICHE NIEDERLAGE

Wir befinden uns im Jahre 50 v. Chr. Der Ort: ein gallisches Dorf nahe den römischen befestigten Lagern Babaorum, Aquarium, Laudanum und Kleinbonum. Hier haben wir das letzte Widerstandsnest gegen die Legionen des Julius Cäsar. Und wer führt diese unbezwinglichen Kämpfer gegen das mächtige römische Reich? Wer ist wahnwitzig genug, dem Willen des mächtigen Cäsars zu widerstehen? Das ist doch der bescheidene Lieferant für Hinkelsteine namens Obelix, und sein kleiner, doch listiger Freund, Asterix.



LA COCENTE SCONFITTA DI CESARE

Siamo nel 50 avanti Cristo: in un villaggio gallico vicino agli avamposti romani di Petibonum, Aquarium, Laudanum e Babaorum troviamo l'ultimo nucleo di resistenza alle legioni di Giulio Cesare. Chi sono i capi di questi irriducibili guerrieri che combattono contro l'immenso Impero Romano? Chi ha la sfrontatezza di opporsi alla volontà di Cesare? Si tratta naturalmente dell'umile trasportatore di menhir, Obelix e del suo amico Asterix, piccolo ma intelligentissimo.

LA EXASPERANTE DERROTA DE CESAR

Estamos en el año 50 antes de Jesucristo. El lugar: una aldea gala cerca de los puestos de avanzada romanos de Totórum, Aquárium, Laudánnum y Compéndium. Es aquí donde se encuentra el último puesto de resistencia contra las legiones de Julio César. ¿Y quiénes son los caudillos de estos indomables combatientes contra el poderoso Imperio Romano? ¿Quién tiene la osadía de oponerse a la voluntad de César? Pues, nada menos que un humilde repartidor de menhires llamado Obélix y su pequeño y astuto amigo Astérix.





GAME PLAY

Your job is to help Asterix stun Roman soldiers while Obelix knocks them off with menhirs (What's a menhir? It's a...um...Oh, here it is. Menhir n.: A rough-hewn rock. Each time Asterix runs into a soldier, the soldier turns white with fear and stops in his tracks. If Obelix drops a menhir on a stunned Roman, you'll score points (in Roman numerals, of course). The faster the soldier is moving when Asterix stuns him, the more points you'll receive.

LE JEU

Votre mission est d'aider Astérix à pétrifier les soldats romains tandis qu'Obélix les assomme avec ses menhirs (qui sont de pierres dressées). A chaque fois qu'Astérix rencontre un soldat, ce dernier devient tout blanc de peur et s'arrête net. Si Obélix l'assomme avec son menhir, vous remportez des points (marqués en chiffres romains bien entendu). Plus le romain courait vite lorsque qu'Astérix le pétrifie, plus vous remportez de points.

SPIEL

Ihre Aufgabe besteht darin, Asterix beizustehen: Er verblüfft die römischen Legionäre, während Obelix sie mit Hinkelsteinen hinunterstößt (was ist eigentlich ein Hinkelstein? Das ist... hmm...Oh, hier haben wir's. Hinkelstein m.: ein grob behauener Felsen prähistorischen Ursprungs). Jedes Mal, wenn Asterix auf einen Legionär stößt, wird der Legionär vor lauter Angst schneeweiß und bleibt wie gelähmt stehen. Wenn Obelix einen Hinkelstein auf 'nen fassungslosen Römer fallen lässt, verzeichnen Sie Punkte (in römischen Ziffern, wie

IL GIOCO

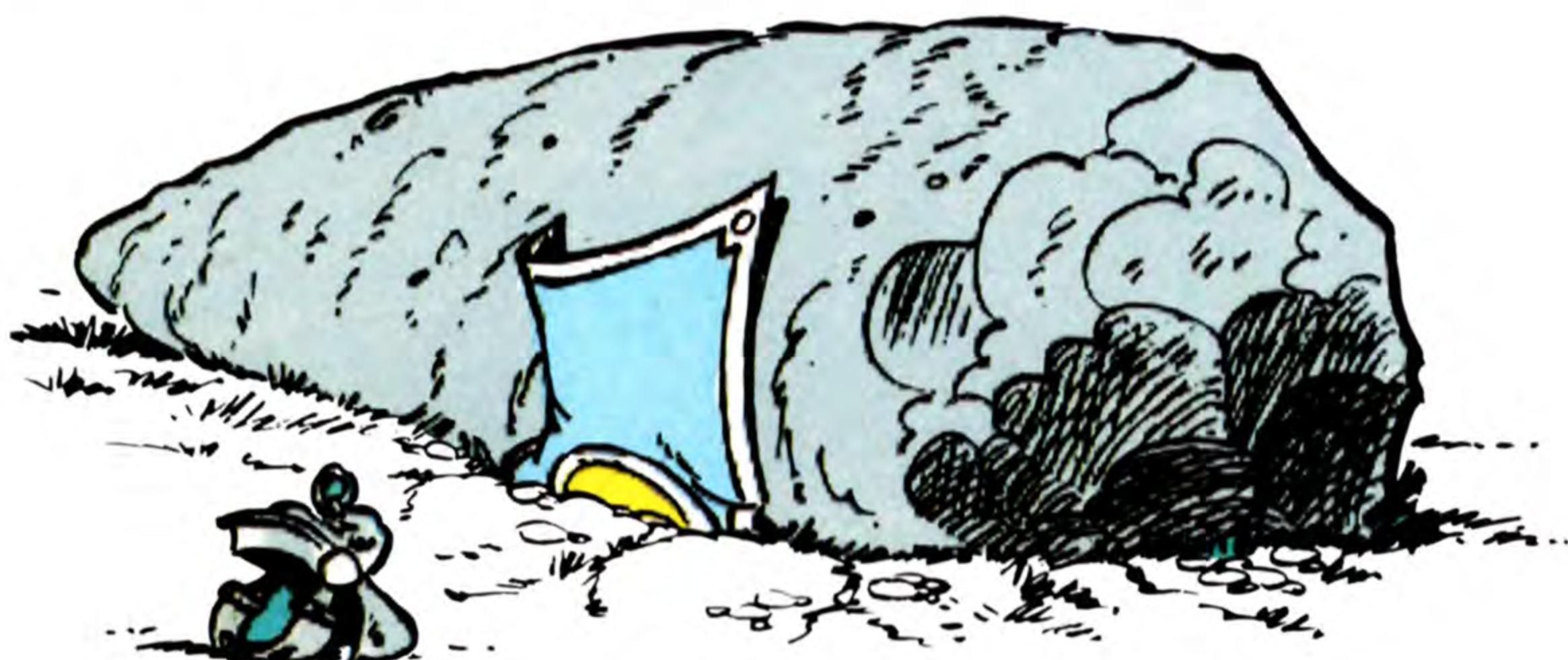
Il tuo compito è di aiutare Asterix a stordire i soldati romani mentre Obelix gli tramortisce a colpi di menhir (cos'è un menhir? E un...mm...Be', ecco qua: Menhir, n.c. - pietra sgrossata di origine preistorica). Ogni volta che Asterix si precipita a testa bassa contro un soldato, questi si sbianca di paura e s'immobilizza. Se Obelix lascia piombare un menhir addosso ad un soldato stordito, tu segni dei punti (in numeri romani beninteso). Quanto più svelto sta correndo il soldato quando viene stordito da Asterix, tanti più punti ricevi.

Se un soldato stordito non viene tramortito dal menhir di Obelix, avvampa rosso di rabbia e diventa un pericoloso nemico. Asterix riuscirà ad avere il meglio di un romano rabbioso

EL JUEGO

La misión de usted consiste en ayudar a Astérix a aturdir a los soldados romanos mientras Obélix los remata con menhires. (¿Qué es un menhir? Es un...Veamos... Aquí está. Menhir n.: Una piedra larga toscamente tallada de origen prehistórico.) Cada vez que Astérix se tropieza con un soldado, éste se vuelve blanco de temor y se queda inmóvil. Si Obélix deja caer un menhir sobre un soldado aturdido, usted ganará puntos (en números romanos, naturalmente). Cuanto más rápidamente se mueva el soldado en el momento en que Astérix lo aturde, tantos más puntos ganará usted.

Si un soldado aturdido no es rematado por el menhir de Obélix, este se vuelve rojo de cólera y se convierte en



If a stunned soldier is not knocked off by Obelix's menhir, he turns red with anger and becomes a dangerous foe. Asterix can only overcome angry Romans if he catches a pellet of magic potion, which the village druid, Getafix, drops from above. The potion gives Asterix superhuman speed and strength. Unfortunately, the potion wears off quickly, and as soon as it does, Asterix is vulnerable to red Romans again.

There are two types of Roman soldiers: fat legionnaires and smaller centurions. The centurions are worth twice as many points as the legionnaires (as Obelix says, "Romans are like oysters—the little ones are often best!") The Romans march in lanes; Asterix can only move between lanes by means of red footbridges (see figure).

Si un romain pétrifié n'est pas assommé par Obélix, il devient tout rouge de colère et se transforme en ennemi redoutable. Astérix ne peut vaincre un romain en colère que s'il attrape une goutte de potion magique, que le druide du village, Panoramix laisse tomber d'en haut. La potion magique dote Astérix d'une force et d'une vitesse surhumaines, mais malheureusement les effets se dissipent rapidement et Astérix redevient vite vulnérable aux romains rouges.

Il existe deux sortes de soldats romains: les gros légionnaires et les petits centurions. Ces derniers valent deux fois plus de points que les légionnaires (pour citer Obélix: "Les romains, ils sont comme les huîtres: les plus petits sont les meilleurs!") Les romains se déplacent sur plusieurs lignes. Astérix ne peut passer de l'une à l'autre qu'à l'aide de passerelles rouges (voir figure).

sonst?). Je schneller sich der Legionär bewegt, wenn Asterix ihn paralysiert, umso mehr Punkte erhalten Sie.

Wenn ein paralyserter Legionär vom Hinkelstein des Obelix nicht hinuntergestoßen wird, verfärbt er sich vor Wut puterrot und wird zu einem gefährlichen Feind. Asterix kann wütende Römer nur dann besiegen, wenn er ein Kügelchen eines Zaubertranks erwischt, das der Druide des Dorfes, Miraoulix, von oben abwirft. Der Zaubertrank verleiht Asterix übermenschliche Geschwindigkeit und Kraft. Leider lässt die Wirkung des Zaubertranks schnell nach, und sobald es so weit ist, ist Asterix wieder wehrlos den wütenden Römern ausgeliefert.

Es gibt zwei Arten von römischen Soldaten: Fette Legionäre und kleinere Zenturionen. Die Zenturionen sind zweimal so viel Punkte wert wie die Legionäre (wie Obelix bemerkt, "Römer sind wie Austern—die kleinen sind oft die besten!"). Die Römer rücken in Bahnen vor; Asterix kann sich zwischen Bahnen nur über rote Fußgängerbrücken fortbewegen (siehe Abbildung).

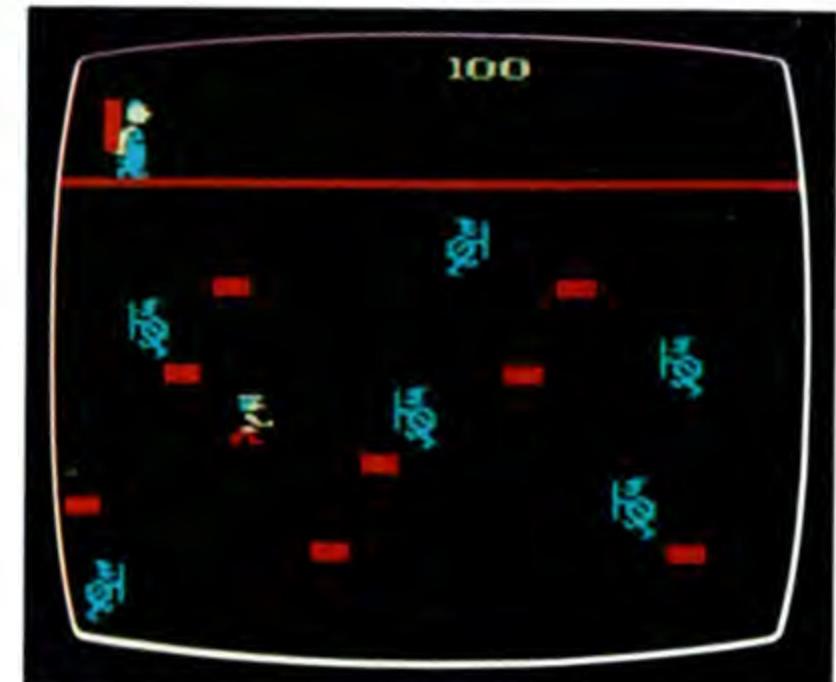


solo se acchiappa al volo una pillola di pozione magica che il druido del villaggio, Panoramix, lascia cadere dall'alto. Disgraziatamente gli effetti della pozione durano poco, ed appena svaniscono Asterix è di nuovo vulnerabile ai romani rossi di rabbia.

Ci sono due tipi di soldati romani: il legionario grassone ed il centurione piccoletto. I centurioni valgono il doppio di punti dei legionari (a sentire Obelix: "I romani sono come i molluschi — più sono piccoli più sono saporiti!"). I romani si muovono su sentieri; Asterix si può spostare soltanto su passerelle rosse da un sentiero all'altro (vedere la figura).

un peligroso enemigo. Astérix sólo puede vencer a los romanos coléricos si recoge la píldora de poción mágica que Panorámix le arroja desde lo alto. La poción le proporciona a Astérix una velocidad y fuerza sobrehumanas. Desafortunadamente, el efecto de la poción desaparece rápidamente, y una vez desaparecida, Astérix es nuevamente vulnerable a los romanos rojos.

Hay dos tipos de soldados romanos: legionarios gordos y pequeños centuriones. Los centuriones valen dos veces más puntos que los legionarios (como dice Obélix, "los romanos son como los ostiones, ¡los mas pequeños son los mejores!"). Los romanos avanzan a lo largo de senderos; Astérix sólo puede pasar de un sendero a otro a través de puentes (vea la figura).



There are four rounds of play; when one round is over all the soldiers temporarily disappear from the screen and a new round begins.

Each round is more difficult than the last; the longer you play, the faster the action. You start the game with three lives, and score bonus lives at 10,000, 50,000, and 100,000 points.

USING THE CONTROLLER

Be sure your controllers are firmly plugged into the jacks on your console. For one-player games, plug your controller into the left controller jack. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen.

Use your Joystick to move Asterix around the battlefield (remember, Asterix can only move up or down over red footbridges). Press the fire button to make Obelix drop a menhir.

Le jeu se joue en quatre manches; à la fin d'une manche, tous les soldats disparaissent momentanément de l'écran et la manche suivante commence. Le niveau de difficulté va croissant et l'action s'endiable au fur et à mesure des manches. Au début du jeu, vous disposez de trois vies et remportez des vies en prime à 10.000, 50.000 et 100.000 points.

EMPLOI DE LA COMMANDE

Assurez-vous que les commandes sont bien branchées dans les prises de la console. Pour jouer seul, branchez la commande dans la prise de commande gauche. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision.

Vous déplacerez Astérix sur le champ de bataille à l'aide de votre levier (souvenez-vous cependant qu'Astérix ne peut aller vers le haut ou vers le bas qu'en traversant une passerelle rouge). Pour qu'Obélix fasse tomber un menhir, appuyez sur le bouton de tir.

Es gibt vier Spielrunden; wenn eine Runde vorbei ist, verschwinden sämtliche Soldaten vorübergehend vom Bildschirm und eine neue Runde beginnt. Jede Runde ist schwieriger als die vorhergehende; je länger Sie spielen, um so schneller wird die Aktion. Sie beginnen das Spiel mit drei Leben und erhalten bei 10.000, 50.000 und 100.000 Punkten Bonusleben zugeschrieben.

ANWENDUNG DER STEUERUNG

Überzeugen Sie sich, daß Ihre Steuerungen fest in den Buchsen des Gründgerätes stecken. Für Spiele mit einem Spieler wird den linken Spielkabel-Eingang benutzt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist.

Benützen Sie Ihren Steuerknüppel, um Asterix am Kampfplatz herum zu bewegen (vergessen Sie nicht, Asterix kann sich nur über rote Fußgängerbrücken hinauf oder herunter bewegen). Drücken Sie den Feuerknopf, um Obelix einen Hinkelstein fallen zu lassen.

Il gioco è in quattro riprese; quando ne termina una, tutti i soldati scompaiono per un attimo dallo schermo prima che ne cominci un'altra. Ogni ripresa è più difficile della precedente; quanto più dura, tanto più rapidamente si muove il gioco. All'inizio hai tre vite e ne guadagni delle altre in abbondanza ai 10.000, 50.000 e 100.000 punti.

USO DEL COMANDO

Assicurati che i comandi siano stabilmente inseriti nelle prese a jack della consolle. Per i giochi con un solo partecipante si usa il comando inserito nella presa di sinistra. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore.

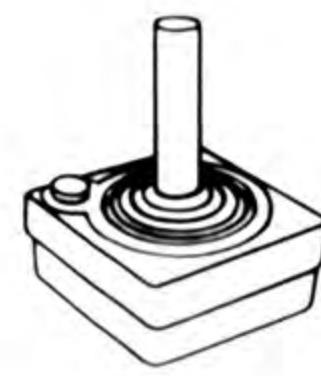
Usa il comando a cloche per spostare Asterix sul campo di battaglia (ricordati che Asterix può andare su e giù solo sulle passerelle rosse). Premi il pulsante di tiro affinché Obelix sganci il menhir.

El juego consta de cuatro partidas; al terminarse una partida, todos los soldados desaparecen temporalmente de la pantalla y comienza una nueva partida. Cada partida es más difícil que la anterior; cuanto más tiempo juegue usted, tanto más rápida será la acción. Usted comienza el juego con tres vidas, y obtiene vidas extra a los 10.000, 50.000 y 100.000 puntos.

USO DEL CONTROL

Asegúrese de conectar los controles firmemente en los enchufes de su consola. Para los juegos de una persona, use el enchufe izquierdo. Mantenga el control con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor.

Use el control de palanca para mover a Astérix alrededor del campo de batalla (recuerde Astérix sólo puede moverse hacia arriba o abajo sobre los puentes rojos). Oprima el botón rojo del control para hacer que Obélix deje caer un menhir.



JOYSTICK CONTROLLER

COMMANDE A LEVIER

STEUERKNÜPPEL

COMANDO A CLOCHE

CONTROL DE PALANCA

CONSOLE CONTROLS

Press **GAME RESET** to end a game and to start a new game.

Press **GAME SELECT** to choose one of four game variations. You start the game at the round corresponding to the game number (I, II, III, IV).

The **DIFFICULTY** switches have no function in this game.

Note: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ game.

SCORING

Knocking off a stunned legionnaire: 10, 50 100, 500, or 1000 points

Knocking off a stunned centurion: 20, 100, 200, 1000, or 2000 points

Knocking off red Romans: Point value + 200

COMMANDES DE LA CONSOLE

Appuyez sur **GAME RESET** pour finir une partie et commencer un nouveau jeu.

Appuyez sur **GAME SELECT** pour choisir l'une des quatre variantes de jeu. Vous commencez à jouer à la manche correspondant au numéro de jeu (I, II, III, IV).

Les sélecteurs **DIFFICULTY** ne servent pas dans ce jeu.

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer un programme de jeux ATARI, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Ordinateur de Jeux-Vidéo ATARI 2600MC.

SCORE

Assommer un légionnaire pétrifié: 10, 50, 100, 500 ou 1000 points

Assommer un centurion pétrifié: 20, 100, 200, 1000 ou 2000 points

Assommer un romain rouge: Sa valeur en points + 200

KONSOLEN-STEUERUNGEN

Drücken Sie **GAME RESET** um ein Spiel zu stoppen und mit einem anderen Spiel zu beginnen.

Drücken Sie **GAME SELECT** um eine von vier Spielvariationen zu wählen. Sie beginnen mit dem Spiel bei der Runde, die der Spielnummer entspricht (I, II, III, IV).

Die **DIFFICULTY** Schalter haben in diesem Spiel keine funktion.

Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI ProgrammCassette den Konsole-Schalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600™ Video-Computer-System™ Spieles wird verlängert.

PUNKTE-ZÄHLUNG

Herunterstoßen eines paralysierten Legionärs: 10, 50, 100, 500 oder 1000 Punkte

Herunterstoßen eines paralysierten Zenturionen: 20, 100, 200, 1000 oder 2000 Punkte

Hinunterstoßen von roten Römern: Punktwert + 200

COMANDI DELLA CONSOLLE

Premi **GAME RESET** per far terminare un gioco e iniziare un altro gioco.

Premi **GAME SELECT** per scegliere una delle quattro varianti del gioco. Incomincia il gioco alla ripresa corrispondente al numero della variante (I, II, III, IV).

I commutatori **DIFFICULTY** non hanno nessuna funzione in questo gioco.

Nota: Prima di inserire o rimuovere una cassetta di gioco ATARI protare sempre l'interruttore di alimentazione (**POWER**) della consolle nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Sistema Video-Computer™ ATARI 2600TM.

PUNTEGGIO

Per aver tramortito un legionario: 10, 50, 100, 500 o 1000 punti

Per aver tramortito un centurione: 20, 100, 200, 1000 o 2000 punti

Per aver tramortito dei romani rossi: valore di punteggio + 200

CONTROLES DE LA CONSOLA

Oprima el botón **GAME RESET** para terminar un juego y para comenzar un nuevo juego.

Oprima el botón **GAME SELECT** para seleccionar una de las cuatro variantes del juego. Usted comienza el juego en la partida correspondiente al número del juego (I, II, III, IV).

Los conmutadores de **DIFFICULTY** no se utilizan en este juego.

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego ATARI gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-Computer™ ATARI 2600TM.

PUNTUACION

Remate de un legionario aturdido: 10, 50, 100, 500 ó 1000 puntos.

Remate de un centurión aturdido: 20, 100, 200, 1000 ó 2000 puntos.

Remate de romanos rojos: El valor de los puntos + 200.

ATARI ©OTM
PROOF OF PURCHASE
OBELIX*

ATARI International Division
1312 Crossman Ave., P.O. Box 61657
Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.



A Warner Communications Company 

Designed and programmed by SUKI LEE
Computer graphics by: DAVE JOLLY
Audio by: ANDY FUCHS and JEFF GUSMAN

C019787-117 REV. A

© 1983 ATARI, INC. ALL RIGHTS RESERVED
ATARI and Design, Reg. U.S. Pat. & TM Off. Imprimé aux U.S.A.

Printed in U.S.A.